PERBEDAAN KREATIVITAS GURU DITINJAU DARI TINGKAT *ADVERSITY QUOTIENT* DAN STATUS GURU PENGGERAK

Lidya Ardiyan, Saut Purba, Paningkat Siburian, Osberth Sinaga
Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email : lidya.ardiyan@gmail.com, sautpurbapurba@gmail.com, siburianpaningkat@gmail.com, osberthsinaga@gmail.com

INFO ARTIKEL
Diterima
2 Juni 2022
Direvisi
7 Juni 2022
Disetujui
23 Juni 2022

Kata Kunci:
Adversity Quotient, Guru Berprestasi, Guru Penggerak, Kreativitas,

ABSTRAK

Guru penggerak menjadi prestasi tersendiri bagi guru saat ini. Dalam menjalani program pendidikan guru penggerak para guru harus memiliki kreativitas. Adversity Quotient yang baik juga mempengaruhi kreativitas yang dimiliki seseorang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif, melibatkan 40 orang sampel yang terdiri dari 14 orang berstatus guru penggerak, 19 guru berprestasi, dengan prestasi sebagai guru berprestasi, guru inti, mentor nasional dan Duta Rumah belajar Nasional, dan yang berstatus guru penggerak berprestasi sebanyak 7 orang. Analisa data statistik menggunakan bantuan SPSS versi 26. Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai signifikansi setiap variabel 0,000, < 0.05, disimpulkan bahwa data terdistrubusi normal. Uji Homogenitas dengan Uji Levene diperoleh nilai signifikansi 0,120 > dari 0,05, disimpulkan bahwa sampel bersifat homogen. Guru penggerak, Guru berprestasi dan guru penggerak berprestasi yang terlibat dalam penelitian ini memiliki kreativitas mayoritas tinggi, 10 orang atau 25% kreativitas sedang, dan 30 orang atau 75% kreativitas tinggi. Adversity yang dimiliki oleh kelompok sampel juga masuk dalam kategori Sedang (Campers) sebanyak 25 orang atau 37.5% dan Climbers sebanyak 15 orang atau 62,5%. Dalam penelitian ini mendapatkan beberapa temuan diantaranya Guru dengan adversity quotient Climbers memiliki kreativitas lebih tinggi. Guru penggerak berprestasi memiliki Kreativitas lebih tinggi. Guru dengan Adversity Climbers tidak memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Kedepannya diharapkan agar guru penggerak dan guru berprestasi tetap mengasah ketangguhan diri dan kreativitasnya untuk mendukung tranformasi pendidikan Indonesia.

ABSTRACT

The driving teacher is an achievement in itself for today's teachers. In undergoing a teacher education program, teachers must have creativity. A good Adversity Quotient also affects the creativity that a person has. This Quantitative Research involved a sample of 40 people consisting of 14 people with the status of mobilizing teachers, 19 outstanding teachers, with achievements as outstanding teachers, core teachers, national mentors and National Learning House Ambassadors, and 7 people with the status of outstanding mobilizing teachers. Statistical data analysis using the help of SPSS version 26. The Normality Test with Kolmogorov Smirnov obtained the significance value of each variable 0.000, < 0.05, it was concluded that the data were normally distrubused.

***Keywords*:**
Creativity, Adversity Quotient, Mobilizing Teacher, Outstanding Teacher.

How to cite: Lidya Ardiyan, Saut Purba, Paningkat Siburian, Osberth Sinaga (2022). Perbedaan Kreativitas Guru Ditinjau Dari Tingkat Adversity Quotient Dan Status Guru Penggerak, *Jurnal Syntax Transformation, 3* (6). https://doi.org/10.46799/jst.v3i3.522
E-ISSN: 2721-2769
Published by: Ridwan Institute

Homogeneity Test with Levene Test obtained a significance value of 0.120 > from 0.05, it was concluded that the sample was homogeneous. The mobilizing teachers, outstanding teachers and outstanding mobilizing teachers involved in this study have high majority creativity, 10 people or 25% medium creativity, and 30 people or 75% high creativity. The adversity owned by the sample group was also included in the Medium category (Campers) as many as 25 people or 37.5% and Climbers as many as 15 people or 62.5%. In this study, several findings were obtained including Teachers with adversity quotient Climbers have higher creativity. Outstanding driving teachers have higher Creativity. Teachers with Adversity Climbers do not have higher creativity. In the future, it is hoped that mobilizing teachers and outstanding teachers will continue to hone their resilience and creativity to support the transformation of Indonesian education..

Pendahuluan

Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, untuk itu penyelenggaraan pendidikan perlu ditingkatkan efektivitasnya. Kriteria kualitas prima sumber daya manusia, diantaranyaadalah memiliki stamina tinggi, tangguh, cerdas, terampil, mandiri, bertanggungjawab, setia kawan, produktif, kreatif, inovatif, disiplin, berorientasi masa depan dan berbudi luhur. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dilakukan dengan beragam cara, satunya dengan pendidikan dan pelatihan (Lubis et al., 2019).

Saat ini pelatihan dan pendidikan guru hadir dalam bentuk program pendidikan guru penggerak. Pendidikan guru penggerak ini menjadi salah satu ajang bergengsi bagi para guru untuk tampil dan lulusannya akan difasilitasi menjadi pemimpin pembelajaran di masa datang. Peran sebagai pemimpin pembelajaran ini adalah sebagai Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah dan juga Instruktur pelatihan (Yusup, 2015). Proses seleksinya sendiri menjadi tantangan istimewa bagi para guru pilihan, kreativitas dalam mengajar diuji, dan jangka waktu pendidikan 9 bulan secara daring dan luring menjadi bukti kegigihan yang dimiliki para guru ini.

Istilah kreativitas didefinisikan sebagai implementasi ide-ide baru untuk mencapai pengajaran yang efektif (Khodabakhshzadeh et al., 2018). Secara historis, istilah kreativitas identik dengan dua jenis tes kreativitas yang dikembangkan pada awal 1965 dan 1974 di mana (Wallach & Kogan, 1965) mengembangkan *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) dan *Wallach-Kogan Creativity Test* (WKCT) (Arifani & Suryanti, 2019). Kedua jenis tes tersebut sebagian besar dilaksanakan oleh peneliti yang menganalisis kreativitas mengajar. Davis dan Rimm (Simarmata et al., 2020) telah mengidentifikasi 19 keterampilan atau kemampuan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk program pengakses kreativitas: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, kepekaan terhadap masalah, pencarian masalah, visualisasi, kemampuan untuk mundur, pemikiran metaforis, logis berpikir, evaluasi, analisis, sintesis, transformasi, perluasan batas, intuisi, memprediksi hasil, konsentrasi, dan ketahanan terhadap penutupan. Dacey (Simarmata et al., 2020) juga telah mengidentifikasi sembilan kepribadian faktor dalam kreativitas: toleransi ambiguitas, kebebasan stimulus, kebebasan fungsional, fleksibilitas, pengambilan risiko, preferensi untuk kompleksitas dan gangguan, sikap positif terhadap pekerjaan, androgini, dan penerimaan menjadi berbeda. Deskripsi Dacey tentang faktor kreatif dibangun dalam istilah perilaku, sehingga membawa kita pada gagasan bahwa kreativitas dapat dimodifikasi, diajarkan, dikembangkan, dan ditingkatkan.

Barker (Novi, 2015) menyatakan bahwa kreativitas dapat muncul dari keputusasaan.

Kreativitas mengharuskan seseorang mengatasi kesulitas yang dihadapinya, dan orang yang tidak mampu menghadapi kesulitan akan menjadi orang yang tidak mampu bertindak kreatif. Stolz menyatakan bahwa dalam menghadapi kesulitan hidup, manusia membutuhkan kemampuan dan keahlian khusus yang dikenal dengan adversity quotient (AQ) (Novi, 2015). AQ merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan respon individu terhadap kesulitan yang digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki respon saat mereka menghadapi kesulitan. AQ sendiri dapat meramalkan beberapa hal diantaranya kinerja, motivasi, pemberdayaan, kreativitas, produktivitas, pengetahuan, energi, pengharapan, kebahagiaan, kesehatan emosional dan jasmani, ketekunan, daya tahan, perbaikan tingkah laku, usia panjang, serta respon terhadap perubahan (Novi, 2015).

AQ menurut (Novi, 2015) dibagi menjadi tiga kelompok. Quitters, individu yang memeiliki AQ rendah, Campers (individu yang memiliki AQ sedang, dan Climbers, Individu yang memiliki AQ tinggi. semakin tinggi AQ seseorang maka semakin besar pula orang tersebut akan segera pulih setelah menghadapi kesulitan, akan menjadi orang dengan kinerja tinggi, optimis, mengambil resiko dengan tepat, berkembang seiring perubahan, sehat energik dan bitalitas baik, berani menghadapi tantangan yang kompleks, gigih, inovatif, problem solver, pembelajar dan tumbuh semakin baik.

Paparan tersebut memperkuat bahwa seorang guru yang menjalani program pendidikan guru penggerak merupakan orang dengan ketangguhan dan kreativitas tinggi. Hal-hal ini mendorong peneliti tertarik untuk mengetahui perbedaan kreativitas guru ditinjau dari tingkat adversity Quotient dan status guru penggeraknya (Sholikhah & Faraz, 2021).

Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif dilakukan dalam penelitian ini, untuk membandingkan variabel-variabel penelitian. alat ukur yang digunakan adalah skala kreativitas (Elisondo, 2021) dan skala adversity question . Sampel diambil dengan non-probabilitas, yaitu purposive sampling dengan mengambil kriteria keterlibatan atau status mengikuti program pendidikan guru penggerak atau tidak, lama mengajar diatas 5 tahun, dan berusia dibawah 50 tahun. Jumlah sampel sebanyak 40 orang, 20 orang guru penggerak, dan 20 orang non guru penggerak. penelitian dilakukan dari Mei-Juni 2022 dengan penyebaran skala secara daring, dengan bantuan Google form (Elisondo, 2021).

Untuk mengolahan data menggunakan bantuan SPSS versi 26 for windows, dengan melakukan uji normalitas sebaran sampel dengan uji kolmogorov smirnov, uji homogenitas dengan menggunakan ANOVA 2 jalur melalui Uji Levene, dan Uji hipotesa dilakukan dengan menggunakan analisa statistik ANOVA 2 jalur (Janna & Herianto, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Subjek penelitian berjumlah 40 orang, Berpendidikan Sarjana/S-1 sejumlah 24 orang atau 60% dari sampel, dan Magister/S-2 16 orang atau 40% dari sampel. Sampel dengan Jenis Kelamin laki-laki 22 orang atau 55%, dan berjenis kelamin perempuan 18 orang atau 45%. Sampel dengan Masa Kerja kurang dari 5 tahun sebanyak 2 orang atau 5 %, masa kerja 5-10 tahun sebanyak 11 orang atau 27,5%, lebih dari 10 % sebanyak 27 orang atau 67,5%. Sampel dengan kelompok usia kurang dari 30 tahun sejumlah 4 orang atau 10%, kelompok usia 30-35 tahun sejumlah 18 orang atau 45%, kelompok usia 35-40 tahun sejumlah 11 orang atau 27.5%, dan kelompok usia diatas 4 tahun sejumlah 7 orang atau 17.5%.

Tabel 1. Karakteristik Responden

	Kelompok	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Pendidikan terakhir	Sarjana / S-1	24	60
	S-2	16	40
Jenis Kelamin	Laki-laki	22	55
	perempuan	18	45
Masa kerja	<5 tahun	2	5
	5-10 tahun	11	27,5
	> 10 tahun	27	67,5
Usia	<30 tahun	4	10
	30-35 tahun	18	45
	36-40 tahun	11	27,5
	>40 tahun	7	17.5
Status Guru	Guru Penggerak	14	35
	Guru Berprestasi	19	47,5
	Guru Penggerak Berprestasi	7	17,5

Sampel yang berstatus guru penggerak sebanyak 14 orang atau 35%, mengikuti program guru penggerak angkatan 1 dan 2. Sampel berstatus guru berprestasi sebanyak 19 orang atau 47.5 %, prestasinya antara lain guru berprestasi, guru inti, mentor nasional dan Duta Rumah belajar Nasional. Dan yang berstatus guru penggerak sekaligus guru berprestasi sebanyak 7 orang atau 17.5%.

Tabel 2

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Kreativitas guru

Status Guru	Kategori Adversity Quotient	Mean	Std. Deviation	N
Guru Penggerak	Campers	94.3333	19.72942	9
	Climbers	92.0000	13.78405	5
	Total	93.5000	17.30162	14
Guru Berprestasi	Campers	103.8462	45.26744	13

	Climbers	152.0000	44.40721	6
	Total	119.0526	49.42387	19
Guru Penggerak Berprestasi	Campers	74.3333	16.01041	3
	Climbers	89.7500	13.52467	4
	Total	83.1429	15.64639	7
Total	Campers	96.8800	35.60819	25
	Climbers	115.4000	41.89749	15
	Total	103.8250	38.63762	40

Kreativitas Guru di Ukur dengan menggunakan Skala kreativitas yang dikembangkan oleh Carson, Peterson, & Higgins (dalam terdiri dari 7 aspek Kreativitas, yaitu kreativitas keseharian, musik, kesenian dan kerajinan tangan, penampilan seni, partisipasi sosial, literasi, serta ilmu dan teknologi. Sesuai dengan Skala Kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini dimana skor kreativitas dikategorikan rendah jika <54, kreativitas sedang jika skor diantara 54-79 dan kreativitas tinggi jika skor skala kreativitas >79. data penelitian ini menunjukkan bahwa dari 40 sampel tidak ada yang di kategori kreativitas rendah, 10 orang (25%) dalam kategori kreativitas sedang dan 30 orang (75%) memiliki kreativitas tinggi.

Tabel 3
Statistik Deskriptif

		Pendidikan terakhir	Jenis Kelamin	Masa kerja	Usia	Status Guru	Kreativitas guru	Kategori Adversity Quotient
N	Valid	40	40	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1.4000	1.4500	2.6250	2.5250	1.8250	103.8250	2.3750
Std. Deviation		.49614	.50383	.58562	.90547	.71208	38.63762	.49029
Variance		.246	.254	.343	.820	.507	1492.866	.240
Minimum		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	55.00	2.00
Maximum		2.00	2.00	3.00	4.00	3.00	210.00	3.00

Untuk Adversity Quotient, diukur dengan menggunakan Skala Adversity Quotient dari Stoltz (2015), setelah diolah dan diskoring dikelompokkan ke dalam 3 kategori, dengan acuan berikut: Quitter Skor <117, Campers 118-177, dan Climbers >178. Dalam penelitian ini tidak ditemukan sampel dalam kategori Quitters, menunjukkan simpulan awal bahwa seluruh sampel memiliki Adversity Quotient yang baik dengan kategori sedang *(Campers)* dan tinggi *(Climbers)*

Tabel 4
Kategori Adversity Quotient

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Campers	25	62.5	62.5	62.5
	Climbers	15	37.5	37.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Selanjutnya setelah deskripsi data dilakukan uji asumsi untuk uji Anava dua jalur, untuk melihat perbandingan Kreativitas ditinjau dari kategori/Type Adversity Quotient dan Status Guru penggerak. Uji asumsi pertama adalah uji normalitas sebaran dengan menggunakan tes Kolmogorov-Smirnov, dengan Bantuan SPS Versi 26. Melalui Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov ini diperoleh bahwa nilai signifikansi setiap variabel 0,000, < 0.05, dan disimpulkan bahwa data terdistrubusi normal dan bisa dilakukan uji hipotesa Anava dua jalur.

Tabel 5
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kreativitas guru	AQ	Status Guru	Pendidikan terakhir	Jenis Kelamin	Masa kerja	Usia
N		40	40	40	40	40	40	40
Normal Parameters[a,b]	Mean	103.8250	2.3750	1.8250	1.4000	1.4500	2.6250	2.5250
	Std. Deviation	38.63762	.49029	.71208	.49614	.50383	.58562	.90547
Most Extreme Differences	Absolute	.228	.403	.247	.390	.364	.414	.269
	Positive	.228	.403	.228	.390	.364	.261	.269
	Negative	-.116	-.274	-.247	-.287	-.313	-.414	-.181
Test Statistic		.228	.403	.247	.390	.364	.414	.269

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000c	.000c	.000c	.000c	.000c	.000c	.000c
a. Test distribution is Normal.							
b. Calculated from data.							
c. Lilliefors Significance Correction.							

Selain Uji Normalitas dilakukan juga uji Asumsi berupa Uji Homogenitas, dengan menggunakan Uji Levene dengan bantuan SPSS versi 26. Melalui pengolahan data statistik yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi 0,120 > dari 0,05, disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki error variansi yang setara, dengan kata lain bersifat homogen. Data bisa dilihat sebagai berikut :

Tabel 6
Levene's Test of Equality of Error Variancesa,b

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas guru	Based on Mean	1.901	5	34	.120
	Based on Median	.928	5	34	.475
	Based on Median and with adjusted df	.928	5	18.390	.485
	Based on trimmed mean	1.528	5	34	.207
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.					
a. Dependent variable: Kreativitas guru					
b. Design: Intercept + StatusGuru + AdversityQuotient + StatusGuru * AdversityQuotient					

Selanjutnya dilakukan Uji hipotesa, dengan 3 hipotesa berikut: Guru dengan adversity quotient kategori Climbers memiliki Kreativitas lebih tinggi; Guru penggerak berprestasi memiliki Kreativitas lebih tinggi; Guru penggerak berprestasi dengan adversity quotient Climbers memiliki kreativitas lebih tinggi.

Dilakukan Uji Hipotesa dengan menggunakan Analisis Univariate atau Anava dua jalur dan diperoleh hasil yang tertampil pada tabel berikut ini :

Tabel 7
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Kreativitas guru

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	18836.666[a]	5	3767.333	3.252	.017
Intercept	322973.256	1	322973.256	278.813	.000
StatusGuru	13919.713	2	6959.857	6.008	.006
AdversityQuotient	3295.149	1	3295.149	2.845	.101
StatusGuru * AdversityQuotient	4750.266	2	2375.133	2.050	.144
Error	39385.109	34	1158.386		
Total	489407.000	40			
Corrected Total	58221.775	39			

a. R Squared = .324 (Adjusted R Squared = .224)

Adversity quotient, Status guru dan interaksi Adversity Quotient dengan Status guru secara bersama-sama terhadap Kreativitas, memiliki nilai signifikansi 0,017, < dari 0,05. berarti hipotesa penelitian diterima Guru penggerak berprestasi dengan adversity quotient Climbers memiliki kreativitas lebih tinggi. Status Guru Penggerak secara mandiri memiliki nilai signifikansi 0.006, < dari 0,05 terhadap Kreativitas, berarti hipotesa penelitian diterima, Guru penggerak berprestasi memiliki Kreativitas lebih tinggi. Adversity Quotient secara mandiri memiliki nilai signifikansi 0,101 > 0,05 terhadap kreativitas, berarti hipotesa penelitian ditolak, Guru dengan Adversity Climbers tidak memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Nilai R Squared 0,324, berarti variabel Adversity Quotient dan Status guru memberikan determinasi sebesar 32,4% terhadap kreativitas.

Guru Penggerak bukan sembarang guru biasa, pada umumnya para guru penggerak memiliki prestasi, sehingga tidak mengherankan bahwa dalam penelitian ini berbandingan sampel penelitian antara guru penggerak, guru berprestasi dan guru penggerak berprestasi tidak timpang dan memiliki Sebaran data normal dan homogen.

Para Guru penggerak dan guru berprestasi tentunya memiliki kreativitas yang baik sehingga bisa mencapai prestasinya tersebut. (Ma, 2022) menunjukkan hasil penelitian bagaimana dampak dari efikasi diri guru dan kreativitas dalam mempengaruhi prestasi akademik di bidang penguasaan bahasa. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa selain mempengaruhi prestasi diri guru, kreativitas seorang guru juga akan mempengaruhi prestasi siswanya. (Du et al., 2020) juga menunjukkan hasil penelitian yang mendukung hal ini,

pencapaian prestasi berhubungan, dan efikasi diri kreatif memediasi hubungan antara pencapaian prestasi dan kreativitas. Penelitian Hamid & (Ikhwani et al., 2022) juga menggungkap kaitan prestasi dan kreatifitas, dimana prestasi matematika siswa akan didukung dengan kreativitas dalam belajar matematika.

Kategori Adversity Quotient Climbers, yang memiliki skor AQ tertinggi, dengan kata lain memiliki ketangguhan paling baik. Namun dalam penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan antara Climbers dan Campers dalam kreativitas, kedua kelompok tersebut sudah menunjukkan ketangguhan yang baik dan kreativitas juga berada dalam tingkatan sedang sebanyak 25% dan tinggi sebanyak 75% dari keseluruhan sampel. (Hidayat et al., 2018) meneliti kaitan antara Adversity Quotient dengan penalaran kreatif matematis mahasiswa calon guru dan menemukan bahwa AQ berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan penalaran kreatif matematis guru matematika prajabatan dengan pengaruh sebesar 60,9%, sedangkan sisanya (39,1%) dipengaruhi oleh faktor lain di luar AQ; dan Kemampuan penalaran kreatif matematis siswa calon guru lebih berkembang pada tipe AQ Climber. Sementara itu penelitian (Nugroho et al., 2019) menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif saat pembelajaran TPACK ditinjau dari Adversity Quotient pada guru. (Phoolka & Kaur, 2012) meneliti bagaimana Adversity Quotient berperan dalam melatih keterampilan berpikir kreatif dalam materi Geometri pada mahasiswa calon Guru, hasilnya menunjukkan bahwa AQ Campers dan Quitters harus lebih melatih diri memecahkan masalah untuk melatih berpikir kreatif.

Kesimpulan

Guru penggerak, Guru berprestasi dan guru pengegrak berprestasi yang terlibat dalam penelitian ini memiliki kreativitas mayoritas tinggi, 10 orang atau 25% kreativitas sedang, dan 30 orang atau 75% kreativitas tinggi. Adversity yang dimiliki oleh kelompok sampel juga masuk dalam kategori Sedang *(Campers)* sebanyak 25 orang atau 37.5% dan Climbers sebanyak 15 orang atau 62,5%. Dalam penelitian ini mendapatkan beberapa temuan diantaranya Guru dengan adversity quotient Climbers memiliki kreativitas lebih tinggi. Guru penggerak berprestasi memiliki Kreativitas lebih tinggi. Guru dengan Adversity Climbers tidak memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Adversity Quotient dan Status guru sebagai guru berprestasi maupun guru penggerak memberikan determinasi sebesar 32,4% terhadap kreativitas.

Kedepannya diharapkan agar guru penggerak dan guru berprestasi tetap mengasah ketangguhan diri dan kreativitasnya untuk mendukung tranformasi pendidikan Indonesia. Diharapkan juga guru pengegrak ini terus mengukir prestasi dalam bidang pendidikan, dan para guru berprestasi juga ikut aktif dalam kegiatan guru penggerak ini. para guru juga harus dibekali dan memiliki adversity quotient yang baik sehingga bisa mendorong dirinya menghasilkan kreativitas baik dalam melakukan perannya sebagai guru, baik itu kreativitas dalam keseharian, musik, seni dan kerajinan tangan, partisipasi sosial, pertunjukkan seni, literasi, maupun ilmu dan teknologi.

BIBLIOGRAFI

Arifani, Y., & Suryanti, S. (2019). The Influence of Male and Female ESP Teachers' Creativity toward Learners' Involvement. International Journal of Instruction, 12(1), 237–250.Google Scholar

Du, K., Wang, Y., Ma, X., Luo, Z., Wang, L., & Shi, B. (2020). Achievement goals and creativity: the mediating role of creative self-efficacy. Educational Psychology, *40*(10), 1249–1269. Google Scholar

Elisondo, R. C. (2021). Creative Actions Scale:

A Spanish scale of creativity in different domains. The Journal of Creative Behavior, *55*(1), 215–227. Google Scholar

Hidayat, W., Herdiman, I., Aripin, U., Yuliani, A., & Maya, R. (2018). Adversity quotient (aq) dan penalaran kreatif matematis mahasiswa calon guru. *Jurnal Elemen*, *4*(2), 230–242. Google Scholar

Ikhwani, R., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Motivasi Berprestasi (Achievementmotivation) Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Journal of Classroom Action Research, *4*(1), 18–28. Google Scholar

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. Google Scholar

Khodabakhshzadeh, H., Hosseinnia, M., Moghadam, H. A., & Ahmadi, F. (2018). EFL Teachers' Creativity and Their Teaching's Effectiveness: A Structural Equation Modelling Approach. International Journal of Instruction, *11*(1), 227–238. Google Scholar

Lubis, H. M. J., MM, M. P., & Haidir, M. P. (2019). Administrasi dan Perencanaan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Prenada Media. Google Scholar

Ma, Y. (2022). The Effect of Teachers' Self-Efficacy and Creativity on English as a Foreign Language Learners' Academic Achievement. *Frontiers in Psychology*, *13*, 872147. Google Scholar

Novi, K. S. (2015). Korelasi adversity quotient (AQ) dengan kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran Kaligrafi di MTs al-Islam Joresan tahun pelajaran 2014/2015. STAIN Ponorogo. Google Scholar

Nugroho, A. M., Wardono, W., Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Adversity Quotient Pada Pembelajaran TPACK. *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 40–45. Google Scholar

Phoolka, E. S., & Kaur, N. (2012). Adversity Quotient: A new paradigm to explore. Contemporary Business Studies, 3(4), 67–78. Google Scholar

Sholikhah, M., & Faraz, F. (2021). The Urgency of Adversity Quotient for Women Running the Small Businesses. Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi, 26(2), 353–364. Google Scholar

Simarmata, J., Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Chamidah, D., Simanihuruk, L., Safitri, M., Napitupulu, D., Iqbal, M., & Salim, N. A. (2020). Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan. Yayasan Kita Menulis. Google Scholar

Wallach, M. A., & Kogan, N. (1965). Modes of thinking in young children. Google Scholar

Yusup, M. Y. M. (2015). Peran Kepala Sekolah Sebagai Pemimpin Pemelajaran. Manajer Pendidikan, 9(1). Google Scholar

Copyright holder :
Lidya Ardiyan, Saut Purba, Paningkat Siburian, Osberth Sinaga (2022)

First publication right :
Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under: